



XBOX 360

XBOX
LIVE

CONFIDENTIEL

GUIDE DE SURVIE DE L'HABITANT D'ABRI



CONFIDENTIEL

VDSG VTB-001-13



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge.

VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

SOMMAIRE

Commandes de jeu	2
Introduction à Fallout 3	3
Menu principal	4
Écran de jeu	5
Boussole et icônes d'activation	6
Pip-Boy 3000	7
Menu Stats	8
Menu Objets	10
Données	12
S.P.E.C.I.A.L.	14
Compétences	16
Aptitudes	18
PE et changement de niveau	27
Combat	28
Autres situations de combat	29
SVAV	30
Aide	32
Furtivité	33
Crochetage	34
Piratage	35
Crimes et châtiments	36
Dialogues	37
Conteneurs	38
Troc	39
Options et préférences	40
Connectez-vous à Xbox LIVE	40
Informations Relatives à la Garantie	41
Assistance Technique et Clientèle	41

COMMANDES DE JEU



Commandes du SVAV

RB	Passer en mode SVAV
		<i>Appuyer longuement pour scanner</i>
RT	Choisir une cible
R	Changer de cible
L	Viser des parties du corps spécifiques
A	Accepter la visée SVAV
B	Quitter le SVAV, annuler les attaques enchaînées

INTRODUCTION À FALLOUT 3

La guerre nucléaire. Ces mots évoquent des nuages en forme de champignon, des masques à gaz et des enfants inquiets se cachant sous leur pupitre d'écolier. Mais c'est surtout l'épilogue d'un tel conflit qui enflamme l'imagination, essentiellement parce que le monde réel n'a rien connu de tel. L'humanité a connu l'horreur de l'arme atomique, mais, par chance, nous avons réussi à ne pas faire sauter toute la planète. Du moins, pas encore.

Fallout 3 présente une réalité bien plus sombre. Imaginez un embranchement temporel à la fin de la Deuxième Guerre mondiale. Notre univers a suivi l'une des voies, celui de Fallout a emprunté l'autre. Sur ce chemin-là, la technologie a progressé à un rythme nettement plus élevé, mais la société américaine s'est figée dans les codes culturels des années 1950. C'était l'idyllique « monde de demain » rempli de serveurs robots, de coiffures en choucroute et de voitures à moteur à fusion. Mais, en 2077, à l'apogée d'une longue guerre avec la Chine, l'affrontement nucléaire a englouti la planète.

C'est là que vous entrez en scène. Fallout 3 se déroule deux cents ans plus tard, en 2277, dans le Washington DC d'après l'apocalypse et ses environs. Les « Terres désolées de la capitale », comme on les appelle désormais, sont un paysage de cauchemar peuplé de bandes de raiders, de super mutants monstrueux, de goules sauvages putrides et de robots militaires défectueux. Heureusement pour vous, vous vivez depuis dix-neuf ans sous terre, en sécurité dans un site officiel de Vault-Tec appelé l'Abri 101. La vie y est douce et tranquille jusqu'à ce que votre père - le seul point de repère de votre existence - décide de quitter l'abri sans prévenir, vous obligeant à vous lancer à sa poursuite. Adieu la sécurité...

Mais tout a ses bons côtés. Lorsque la lourde porte s'écarte pour vous exposer à l'éclat du soleil qui baigne les Terres désolées de la capitale, vous devenez libre de forger votre avenir. Recherchez ce bon vieux Papa... ou oubliez jusqu'à son existence. Entrez dans la ville délabrée de Megaton pour faire la connaissance de ses éclectiques habitants... ou tirez avant de songer à échanger des blagues.

Tel est vraiment l'aspect le plus important de Fallout 3 : c'est votre jeu, alors jouez-y comme vous l'entendez. Il n'y a pas de « bonne » manière d'y jouer. Essayez les nombreuses compétences et aptitudes décrites dans ce manuel. Expérimentez le SVAV, le tout nouveau système de combat. Mais, par-dessus tout, rappelez-vous que chaque défi proposé par le jeu comporte plusieurs solutions et plusieurs issues. Les voies menant au succès sont multiples et, si le jeu a bien une « fin », sa nature dépend de vous et du personnage que vous incarnerez.

Toute l'équipe de Bethesda Game Studios espère que vous aurez autant de plaisir à jouer dans notre univers que nous en avons pris à le créer. Cela a été un honneur pour nous de maintenir en vie l'univers de Fallout. L'heure est maintenant venue pour vous d'en découvrir (ou redécouvrir, selon votre cas) les merveilles.

Oh, encore une chose. Quand vous retrouverez Papa, faites preuve de gentillesse. Ou pas...

- *L'équipe de Fallout 3*

MENU PRINCIPAL



CONTINUER

Continuer le jeu à partir de la dernière partie sauvegardée.

NOUVELLE

Lancer une nouvelle partie de Fallout 3.

CHARGER

Pour choisir parmi une liste de parties sauvegardées.

OPTIONS

Pour rejoindre le menu des paramètres permettant de régler les préférences de jouabilité, de vidéo, d'audio et de commandes. Pour plus de détails, reportez-vous p. 40.

CRÉDITS

Pour connaître l'équipe qui a développé Fallout 3 pour vous.

TÉLÉCHARGEMENTS

Pour voir le contenu téléchargeable de Fallout 3 que vous avez obtenu.



ÉCRAN DE JEU



POINTS DE VIE (PV)

Votre santé globale. Si vous tombez à court de points de vie, votre personnage meurt.

BOUSSOLE

La boussole indique la direction suivie ainsi que les ennemis, lieux situés à proximité et marqueurs de quête. Pour plus de détails sur la boussole, reportez-vous p. 6.

POINTS D'ACTION (PA)

Le nombre total de points d'action disponibles est fondé sur l'agilité de votre personnage (voir S.P.E.C.I.A.L., p. 14). Les points d'action ne sont employés qu'en mode SVAV (voir p. 30).

ÉTAT DE L'ARME (ÉTA)

Plus la barre est courte, plus votre arme est en mauvais état.

MUNITIONS

Les munitions dont vous disposez pour l'arme que vous tenez en main. Le premier nombre indique les munitions disponibles avant rechargement et le second représente le nombre total de munitions pour cette arme.

BARRE DE SANTÉ DE L'ENNEMI

Indique la santé actuelle de l'ennemi.

JAUGE RAD

Apparaît lorsque vous subissez des dégâts dus aux radiations.

BARRE DE PE

S'affiche lorsque vous gagnez des points d'expérience.

BOUSSOLE ET ICÔNES D'ACTIVATION



▲ TRIANGLE CREUX

Indique un lieu que vous n'avez pas encore découvert.

▲ TRIANGLE PLEIN

Indique un lieu déjà découvert.

🏠 OBJECTIF DE CIBLE

Si une quête est active, les objectifs correspondants s'afficheront sur la boussole sous la forme d'une flèche pleine.

L'objectif de quête clignotera de plus en plus vite lorsque vous en approcherez.

🏠 MARQUEUR DE CARTE

Si vous avez placé un marqueur sur la carte, il apparaîtra sous la forme d'une flèche creuse.

■ MARQUEURS AMI/ENNEMI

Les gens et créatures que vous percevez s'affichent sur la carte sous la forme de barres verticales. Les barres vertes représentent des gens/créatures amis. Les barres rouges indiquent des ennemis. Votre Perception détermine votre capacité à les « détecter ».

RÉTICULE

Votre réticule se transforme selon les possibilités d'interaction avec un objet. Appuyez sur **A** pour interagir avec l'objet en surbrillance. Un texte/icône rouge s'affiche toujours si l'action en question est de nature criminelle.

PIP-BOY 3000



B Accéder au/quitter le Pip-Boy.

Bouton multidirectionnel ou **Stick analogique gauche** ... Faire défiler les listes vers le haut/bas, se déplacer à gauche/droite dans les menus de chaque section.

LT et **RT** Se déplacer à gauche/droite dans les trois menus principaux.

Stick analogique droit Faire défiler les cartes et certaines descriptions de compétence/apptitude.

JAUGE RAD

Dans le coin supérieur gauche du Pip-Boy se trouve une jauge de radiations indiquant le nombre de Rads absorbés.

SECTIONS

Le Pip-Boy 3000 comporte trois menus principaux :

Stats – Informations sur les stats et capacités du personnage.

Objets – Tous les objets que le personnage a sur lui.

Données – Les cartes, infos de quête, messages et l'accès aux signaux radio qu'il est possible de capter.



MENU STATS



Le menu Stats compte cinq sections : État, S.P.E.C.I.A.L., Compétences, Aptitudes et Général.

Les informations suivantes sont toujours présentes au sommet de l'écran Stats : niveau du personnage, points de vie (PV) actuels et maximaux, Points d'action (PA) actuels et maximaux, Points d'expérience (PE) actuels et nombre de PE à acquérir pour passer au niveau supérieur.

MENU ÉTAT

Le menu État contient des informations élémentaires sur la santé du personnage. Orienter le **stick analogique gauche** vers le haut/bas permet de parcourir les trois sous-parties importantes du menu État :

ÉTA

Indique l'état de chaque partie du corps du personnage à l'aide d'une barre. Plus une barre est courte, plus la partie du corps correspondante est endommagée. Si la barre disparaît, cette partie du corps est considérée comme infirme et apparaît en pointillés. Si votre inventaire contient des Stimpaks, appuyer sur **A** permet de les utiliser pour améliorer la santé générale et l'état de chaque partie du corps. Appuyez sur **X** pour sélectionner la partie du corps où appliquer le Stimpak afin d'améliorer directement son état.

RAD

Indique le niveau actuel de résistance aux radiations et le nombre de Rads encaissés par le personnage. Si votre inventaire contient du RadAway, appuyer sur **A** permet de l'utiliser pour chasser les Rads de votre corps. Si vous avez du Rad-X, appuyer sur **X** augmente pendant quelque temps la résistance du personnage aux radiations.

L'exposition aux radiations peut provenir de l'environnement ou de l'ingestion d'eau ou d'aliments irradiés. Une petite quantité de radiations ne vous fera aucun mal, mais lorsque l'exposition cumulative augmentera, vous commencerez à en subir les effets néfastes (pouvant aboutir à la mort).

EFFETS DE L'EMPOISONNEMENT PAR LES RADIATIONS :

- 200 rads : -1 EN
- 400 rads : -2 EN, -1 AG
- 600 rads : -3 EN, -2 AG, -1 FO
- 800 rads : -3 EN, -2 AG, -2 FO
- 1000 rads : mort !

EFF

Indique tous les effets bénéfiques et néfastes que subit le personnage. Ils peuvent être dus aux radiations, aux vêtements portés, aux soins utilisés, etc.

S.P.E.C.I.A.L.

Il s'agit de vos sept attributs fondamentaux. Pour consulter la description de chacun, reportez-vous p. 14. Un (-) à droite de sa valeur signifie qu'un attribut subit un effet négatif, tandis qu'un (+) signale un effet bénéfique. Pour plus de détails, consultez la section EFF du menu État.

COMPÉTENCES

Des informations relatives à vos compétences. Pour plus de détails, reportez-vous p. 16.

APTITUDES

Les capacités liées au S.P.E.C.I.A.L. que vous pourrez choisir à chaque changement de niveau. Pour plus de détails au sujet des Aptitudes, reportez-vous pp. 18-26.

GÉNÉRAL

Indique vos nombreuses prouesses au cours du jeu ainsi que l'état actuel de votre Karma (Mauvais, Bon, Neutre) et votre rang dans ce statut (ex. : Reaper).

VDSG PRE VTB-003-101

S'ADAPTER AU MONDE EXTÉRIEUR



Figure 1.1

VOUS AVEZ QUITTÉ LA SÉCURITÉ ET LE CONFORT DE L'ABRI. ET MAINTENANT ?

Dès que vous quitterez l'Abri, vous percevrez une intense lumière. Vos yeux, comme ceux d'une créature nocturne, ne sont pas accoutumés à la lumière du soleil. Prenez soin de protéger vos rétines à l'aide de verres teintés.

MENU OBJETS



Le menu Objets compte cinq sections : Armes, Vêtements, Aide, Divers et Munitions.

ARMES

Ce menu affiche toutes les armes de votre inventaire.

VÊTEMENTS

Affiche les objets que vous pouvez porter : armures, tenues et accessoires tels que les chapeaux...

AIDE

Aide présente tous les objets pouvant être « consommés » pour modifier les stats du personnage : Stimpaks, substances chimiques, livres et magazines.

DIVERS

Cette liste contient des objets divers tels que clés, épingles à cheveux, etc.

MUNITIONS

Cette liste affiche toutes les munitions pouvant être employées par les armes du jeu.

COMMANDES DES MENUS

- A** — S'équiper de, ôter ou utiliser l'objet sélectionné.
- X** — Abandonner l'objet sélectionné.
- Y** — Réparer l'objet sélectionné (voir Réparation d'armes et de vêtements, p. 29).
- RB** — Affecte un raccourci à l'objet sélectionné (voir page suivante).

CONFIDENTIEL

DONNÉES



La partie supérieure du menu Données affichera en permanence votre position actuelle ainsi que la date et l'heure. Le menu Données comprend cinq parties : Carte locale, Carte du monde, Quêtes, Messages et Radio.

CARTE LOCALE



La carte locale affiche une vue aérienne de votre position actuelle et des portes situées à proximité. Mettez en surbrillance les icônes pour afficher des informations sur les portes et leur destination.

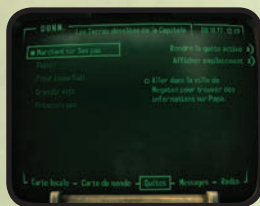
CARTE DU MONDE



La carte du monde affiche une vue aérienne de l'ensemble des Terres désolées de la capitale ainsi que les marqueurs des endroits découverts au fil de vos aventures. Vous pourrez même rejoindre rapidement tout endroit déjà visité en mettant ce lieu en surbrillance et en appuyant sur **A**. Sur la carte du monde, le chemin menant à un objectif de cible est indiqué par une ligne pointillée. Dans certains cas, votre trajet vous fera traverser plusieurs zones et la ligne pointillée reflètera cette situation.

Orientez le **Stick analogique gauche** vers le haut/bas pour zoomer vers l'avant ou l'arrière sur la carte. Utilisez le **Stick analogique droit** pour vous déplacer sur la carte. Appuyez sur **X** pour placer un marqueur personnel sur la carte locale ou la carte du monde. Si votre quête active comporte des objectifs de cible, ils s'afficheront sur la carte locale et la carte du monde.

QUÊTES



L'écran Quêtes de la partie Données du Pip-Boy suit votre progression au sein de chaque quête entreprise. Sur la gauche figure la liste des quêtes : celles en texte brillant sont actives, celles en grisé sont achevées ou ont échoué. Votre quête active est indiquée par une petite case.

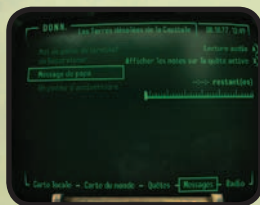
Sur la droite de l'écran se trouvent les objectifs de chaque quête. Les objectifs actifs sont affichés en texte brillant et se trouvent au sommet de la liste tandis que les objectifs achevés

ou échoués sont présentés en grisé et dans le bas de la liste. Certains objectifs portent la mention « (Optionnel) » et leur accomplissement n'est pas nécessaire au succès de la quête.

Vous pourrez désigner toute quête comme actuellement « active » ou voir immédiatement l'emplacement de l'objectif actuel de la quête active sur la carte du monde (sous réserve que cette position soit connue). Seuls les objectifs de quête de la quête active sont présentés sur la boussole et sur les cartes.

Remarque : toutes les quêtes ne sont pas assorties d'objectifs de quête. Au cours de certaines, vous devrez découvrir par vous-même l'emplacement de l'objectif.

MESSAGES



Contient tous les messages écrits ou audio liés aux quêtes ou divers que vous trouverez au fil du jeu. Les messages qui n'ont pas encore été lus ou écoutés sont présentés en texte brillant. Les messages déjà lus ou écoutés sont affichés en grisé. Appuyez sur **A** pour écouter un message audio (la lecture audio se poursuivra même si vous refermez le menu du Pip-Boy). Appuyez sur **X** pour basculer entre l'ensemble des messages et ceux de la seule quête active.

RADIO



Tous les signaux radio découverts sont présentés sur l'écran Radio de la section Données du Pip-Boy. Les signaux présentés en texte brillant sont à portée de réception et peuvent être écoutés. Les signaux en grisé ont été découverts,

mais vous vous trouvez hors de leur portée d'émission ; pour les écouter, il vous faut revenir dans leur zone de réception.



S.P.E.C.I.A.L.



FORCE

La Force est l'indicateur de votre force physique. Elle détermine le poids que vous pouvez transporter et l'efficacité de toutes les attaques au corps à corps.



PERCEPTION

Une perception élevée offre un bonus aux compétences Explosifs, Crochetage et Armes à énergie et détermine le moment où l'indicateur rouge de la boussole apparaît (pour indiquer les menaces).



ENDURANCE

L'Endurance reflète votre forme physique générale. Une Endurance élevée offre des bonus en matière de points de vie, résistances vis-à-vis de l'environnement et compétences Armes lourdes et Mains nues.



CHARISME

Disposer d'un Charisme élevé améliore les dispositions des gens à votre égard et apporte des bonus aux compétences Troc et Discours.



INTELLIGENCE

L'Intelligence influe sur les compétences Sciences, Réparation et Médecine. Plus l'Intelligence est élevée, plus vous répartirez de points de compétence lors d'un passage au niveau supérieur.



AGILITÉ

L'Agilité influe sur les compétences Armes légères et Discrétion et sur le nombre de points d'action disponibles pour le SVAV.



CHANCE

Augmenter votre Chance accroît aussi la valeur de toutes vos compétences. Une Chance élevée améliore également la probabilité de coup critique avec l'ensemble des armes.

VDSG PRE VTB-003-101

S'INTÉGRER



Figure 3.1

VOUS CHERCHEREZ À VOUS SENTIR CHEZ VOUS DANS LES TERRES DÉSOLÉES

Apprenez à imiter les gens qui vous entourent. Reproduisez ce que vous voyez. Cela les mettra à l'aise et les incitera à interagir avec un étranger. Mais – et ce point est crucial – ne perdez pas la tête. S'intégrer ne signifie pas oublier son sens moral. Rejetez les situations douteuses. Faites confiance à votre instinct.

VDSG PRE VTB-003-101

SE FAIRE DES AMIS

VOUS DEVREZ VOUS HABITUER À VOS VOISINS

Les simulations montrent des évolutions drastiques de la psyché humaine dues à l'anxiété permanente liée à la survie quotidienne. Vous rencontrerez des gens dont l'existence vous semblera un vrai cauchemar. Mais rappelez-vous que si ceux de la surface sont accoutumés aux horreurs des Terres désolées, ils demeurent des humains, tout comme vous. Si vous ne leur fournissez aucun motif d'hostilité, ils demeureront amicaux.

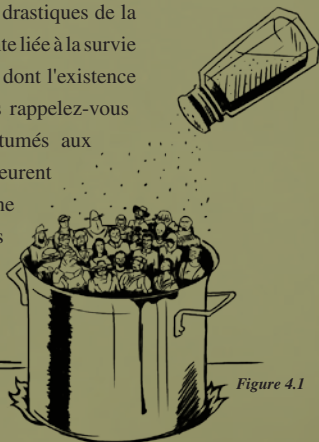


Figure 4.1

COMPÉTENCES



Troc

La compétence Troc influe sur les prix obtenus lors de la vente et de l'achat d'objets. En règle générale, plus votre compétence Troc est élevée, plus les transactions vous sont favorables.

SPECIAL correspondant : Charisme



Armes lourdes

La compétence Armes lourdes définit votre efficacité au combat pour toutes les armes de grande taille telles que le Fat Man, le lance-missiles, le lance-flammes, le minigun et le laser Gatling.

SPECIAL correspondant : Endurance



Armes à énergie

La compétence Armes à énergie définit votre efficacité avec les armes telles que le pistolet laser, le fusil laser, le fusil à plasma et le pistolet à plasma.

SPECIAL correspondant : Perception



Explosifs

La compétence Explosifs détermine la puissance des mines posées, la facilité de désamorçage des mines hostiles et l'efficacité des lancers de grenade.

SPECIAL correspondant : Perception



Crochetage

La compétence Crochetage permet d'ouvrir les portes et conteneurs verrouillés.

SPECIAL correspondant : Perception



Médecine

La compétence Médecine détermine le nombre de Points de vie récupérés lors de l'emploi d'un Stimpak et l'efficacité du Rad-X et du RadAway.

SPECIAL correspondant : Intelligence



Armes de corps à corps

La compétence Armes de corps à corps définit votre efficacité avec toute arme de mêlée, du simple tuyau de plomb à la super masse high-tech.

SPECIAL correspondant : Force



Réparation

La compétence Réparation permet d'entretenir armes et vêtements. En outre, plus la compétence Réparation est élevée, meilleur est l'état initial de toute arme de fabrication personnelle.

SPECIAL correspondant : Intelligence



Sciences

La compétence Sciences représente l'ensemble de vos connaissances scientifiques et est principalement utilisée pour le piratage de terminaux informatiques d'accès restreint.

SPECIAL correspondant : Intelligence



Armes légères

La compétence Armes légères détermine votre efficacité avec toutes les armes à projectiles classiques telles que le pistolet de 10 mm, l'arme à air comprimé, le fusil d'assaut et le fusil cal. 12 de combat.

SPECIAL correspondant : Agilité



Discretion

Plus la compétence Discretion est élevée, plus il est facile de demeurer indétecté, de voler un objet ou de faire les poches de quelqu'un. Attaquer sans avoir été détecté augmente la probabilité de coup critique.

SPECIAL correspondant : Agilité



Discours

La compétence Discours détermine votre capacité à influencer les gens par la parole et à obtenir d'eux des informations qu'ils ne sont pas disposés à partager.

SPECIAL correspondant : Charisme



Mains nues

La compétence Mains nues est utilisée dans le cadre du combat sans armes ou employant les rares armes spécifiques au combat au corps à corps telles que le coup de poing américain ou le poing assisté.

SPECIAL correspondant : Endurance

APTITUDES

NIVEAU 2



Veuve noire/Tueur de femmes

Degrés disponibles : 1
Conditions requises : néant

Au combat, vous infligez +10 % de dégâts aux adversaires masculins (Veuve noire) ou féminins (Tueur de femmes). Hors du combat, vous aurez parfois accès à des choix de dialogue spécifiques avec des personnes de sexe opposé.



Garçon à son papa/Fille à son papa

Degrés disponibles : 1
Conditions requises : Intelligence 4

Comme ce cher vieux Papa, vous avez consacré votre temps aux disciplines intellectuelles. Vous gagnez 5 points supplémentaires dans les compétences Sciences et Médecine.



Fana d'armes

Degrés disponibles : 3
Conditions requises : Agilité 4, Intelligence 4

Vous adorez utiliser et entretenir une vaste gamme d'armes à feu classiques. Chaque degré de l'aptitude Fana d'armes augmente de 5 points les compétences Armes légères et Réparation.



Entraînement intense

Degrés 10
Conditions requises : néant

L'aptitude Entraînement intense permet d'ajouter un seul point à l'un de vos attributs SPECIAL.



Ligue junior

Degrés disponibles : 3
Conditions requises : Force 4

Vos années en tant que meilleur joueur de ligue junior ont affiné vos talents en matière de frappe et de lancer. Chaque degré rapporte 5 points aux Armes de corps à corps et 5 points en Explosifs.



Esprit vif

Degrés disponibles : 1
Conditions requises : Intelligence 4

Chaque degré de l'aptitude Esprit vif rapporte 10 % de Points d'expérience supplémentaires lors de l'acquisition de Points d'expérience.



Voleur

Degrés disponibles : 3
Conditions requises : Agilité 4, Intelligence 4

Chaque degré de l'aptitude Voleur apporte un bonus immédiat de 5 points aux compétences Discrétion et Crochetage.

NIVEAU 4



Âme d'enfant

Degrés disponibles : 3

Conditions requises : Charisme 4

L'aptitude Âme d'enfant améliore considérablement vos interactions avec les enfants, généralement par le biais de choix de dialogues spécifiques.



Compréhension

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Intelligence 4

L'aptitude Compréhension rapporte un point de compétence supplémentaire à chaque lecture d'un livre de compétence.



Éducation

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Intelligence 4

Avec l'aptitude Éducation, vous gagnez trois points de compétences supplémentaires à chaque fois que vous passez un niveau. Il vaut mieux choisir cette aptitude le plus tôt possible, pour en optimiser l'effet.



Entomologiste

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Intelligence 4, Sciences 40 %

Avec l'aptitude Entomologiste, les dégâts infligés à un insecte mutant (radcafard, fourmi géante, radscorpion...) sont augmentés de 50 %.



Poing de fer

Degrés disponibles : 3

Conditions requises : Force 4

Chaque degré de l'aptitude Poing de fer permet d'infliger 5 points de dégâts supplémentaires à mains nues.



Canaille

Degrés disponibles : 3

Conditions requises : Charisme 4

Choisissez l'aptitude Canaille et vous pourrez utiliser vos charmes pour influencer les gens. Chaque degré augmente vos compétences Discours et Troc de 5 points.

NIVEAU 6



Sanguinaire

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : néant

Avec l'aptitude Sanguinaire, chaque personnage ou créature que vous tuez explose sous la forme d'une bouillie de bouts de boyaux et de globes oculaires. Trop bien ! Oh, et vous infligez 5 % de dégâts en plus avec toutes les armes.



Expert en démolition

Degrés disponibles : 3

Conditions requises : Explosifs 50 %

Chaque degré de cette aptitude augmente de 20 % les dégâts de toutes vos armes explosives.



Dénicheur de trésors

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Chance 5

Avec l'aptitude Dénicheur de trésors, vous trouverez beaucoup plus de capsules de Nuka Cola dans les conteneurs.



Bandit armé

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : néant

En cas d'utilisation d'un pistolet (ou d'arme à une main similaire), la précision du SVAV est notablement accrue.



Boyaux plombés

Degrés disponibles : 3

Conditions requises : Endurance 5

Avec l'aptitude Boyaux plombés, vous encaissez 50 % de radiations de moins en cas d'ingestion d'eau irradiée.



Robustesse

Degrés disponibles : 3

Conditions requises : Endurance 5

Avec l'aptitude Robustesse, vous gagnez un bonus de 10 % à votre résistance générale aux dégâts jusqu'à un maximum de 85 %.

NIVEAU 8



Commando

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : néant

En cas d'utilisation d'un fusil ou d'une arme à deux mains similaire, la précision du SVAV est notablement accrue.



Médiation impartiale

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Charisme 5

L'aptitude Médiation impartiale augmente de 30 points le Discours... tant que vous conservez un karma neutre.



Résistance aux radiations

Degrés disponibles : 3

Conditions requises : Endurance 5

Résistance aux radiations vous donne une plus grande... résistance aux radiations (ben oui, évidemment). Cette aptitude ajoute 25 % à la Résistance aux radiations.



Farfouilleur

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Chance 5

Avec l'aptitude Farfouilleur, vous trouverez beaucoup plus de munitions dans les conteneurs.



La taille compte

Degrés disponibles : 3

Conditions requises : Endurance 5

Vous avez une obsession pour les armes vraiment grosses. Pour chaque rang de cette aptitude, vous gagnez 15 % supplémentaires à votre compétence Armes lourdes.



Reins d'acier

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Force 5, Endurance 5

L'aptitude Reins d'acier permet de porter 23 kg (50 livres) de matériel supplémentaire.

NIVEAU 10



Ami des animaux

Degrés disponibles : 2

Conditions requises : Charisme 6

Au 1er degré de cette aptitude, les animaux se contenteront de ne pas attaquer. Au second, ils viendront même vous aider au combat, mais jamais contre un autre animal. Cette aptitude affecte le chien, le Yao Guai, le rataupe et la brahmine.



Finesse

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : néant

Avec l'aptitude Finesse, vous augmentez vos chances de donner un coup critique à votre adversaire lors d'un combat. Cela équivaut à 5 points de Chance en plus.



Ici et maintenant

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : néant

L'aptitude Ici et maintenant apporte un niveau d'expérience supplémentaire et tous les avantages associés.



Marchand de sable

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Discrétion 60 %

Avec l'aptitude Marchand de sable, vous pouvez tuer en silence tout personnage dans son sommeil. Ceci vous rapportera des PE supplémentaires.



Mystérieux étranger

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Chance 6

Vous avez trouvé votre ange gardien personnel... armé d'un .44 Magnum. Avec cette aptitude, le mystérieux étranger apparaîtra de temps à autre en mode SVAV pour vous prêter main forte... avec une efficacité meurtrière.



Rage de nerd

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Intelligence 5, Sciences 50 %

Ça fait trop longtemps qu'on vous bouscule ! Avec l'aptitude Rage de nerd, votre Force est portée à 10 et vous gagnez 50 % de résistance aux dégâts chaque fois que votre Santé passe sous la barre des 20 %.



Nyctalope

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : néant

Au coucher du soleil, un Nyctalope gagne un bonus de +2 en Intelligence et en Perception (pour un maximum de 10). Cette aptitude influe directement sur votre horloge interne et demeure active à l'intérieur comme à l'extérieur.

NIVEAU 12

**Cannibale***Degrés disponibles : 1**Conditions requises : néant*

Avec l'aptitude Cannibale, en mode Discrétion, vous pouvez dévorer un cadavre pour récupérer de la santé mais ceci fera diminuer votre karma. Et s'il y a un témoin, ceci sera considéré comme un crime contre nature.

**Métabolisme rapide***Degrés disponibles : 1**Conditions requises : néant*

Avec l'aptitude Métabolisme rapide, vous recevez un bonus de santé de 20 % lors de l'utilisation de Stimpaks.

**Vitalité***Degrés disponibles : 1**Conditions requises : Endurance 6*

L'aptitude Vitalité vous rapporte 30 Points de vie supplémentaires.

**Pyromane***Degrés disponibles : 1**Conditions requises : Explosifs 60 %*

Avec l'aptitude Pyromane, vous infligerez 50 % de dégâts supplémentaires avec les armes incendiaires telles que le lance-flammes et le Flambeur.

**Expert en robotique***Degrés disponibles : 1**Conditions requises : Sciences 50 %*

Avec l'aptitude Robotique, vous infligerez 25 % de dégâts supplémentaires à tout robot. Mieux encore, vous faulxer jusqu'à un robot hostile sans être détecté et le désactiver l'éteindra définitivement.

**Course silencieuse***Degrés disponibles : 1**Conditions requises : Agilité 6, Discrétion 50 %*

L'aptitude Course silencieuse augmente de 10 points la Discrétion et la course n'influe plus sur les tentatives de discrétion.

**Sniper***Degrés disponibles : 1**Conditions requises : Perception 6, Agilité 6*

L'aptitude Sniper augmente considérablement la probabilité de tir dans la tête en mode SVAY.

NIVEAU 14



Squelette adamantin

Degrés disponibles : 1
Conditions requises : néant

Avec le trait Squelette adamantin, les parties de votre corps ne subissent que la moitié des dégâts normaux.



Chimie

Degrés disponibles : 1
Conditions requises : Médecine 60 %

Avec l'aptitude Chimie, l'effet de toute substance chimique que vous absorbez dure deux fois plus longtemps.



Tueur à gages

Degrés disponibles : 1
Conditions requises : néant

Avec l'aptitude Tueur à gages, vous trouvez une oreille sur tous les personnages bons que vous tuez. Elle peut être vendue à une personne (dévoilée si vous choisissez cette aptitude) contre des capsules et du mauvais karma.



Cyborg

Degrés disponibles : 1
Conditions requises : Sciences 60 %, Médecine 60 %

Vous avez amélioré de manière permanente votre corps ! L'aptitude Cyborg augmente de 10 % la résistance aux dégâts, au poison et aux radiations et la compétence Armes à énergie.



Bras de la Loi

Degrés disponibles : 1
Conditions requises : néant

Avec l'aptitude Bras de la Loi, vous trouvez un doigt sur tous les personnages mauvais que vous tuez. Il peut être vendu à une personne (dévoilée si vous choisissez cette aptitude) contre des capsules et du bon karma.



Pied léger

Degrés disponibles : 1
Conditions requises : Agilité 6, Perception 6

Avec l'aptitude Pied léger, vous ne déclencherez jamais les mines ennemies ou les pièges au sol.



Expert en troc

Degrés disponibles : 1
Conditions requises : Charisme 6, Troc 60 %

Avec l'aptitude Expert en troc, le prix de chaque objet acquis auprès d'un vendeur est réduit de 25 %.

NIVEAU 16



Homme d'action

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Agilité 6

L'aptitude Homme d'action vous rapporte 25 Points d'action supplémentaires à utiliser dans le cadre du SVAV.



Super coups critiques

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Perception 6, Agilité 6

L'aptitude Super coups critiques augmente de 50 % les dégâts infligés par un coup critique à un adversaire.



Résistance chimique

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Médecine 60 %

Disposer de l'aptitude Résistance chimique réduit de moitié le risque d'apparition d'une dépendance aux substances chimiques telles que le Psycho et le Jet.



Spécialité bonus !

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : néant

L'aptitude Spécialité bonus vous permet de choisir une quatrième compétence pour en faire une Spécialité, ce qui l'augmente immédiatement de 15 points.

25

NIVEAU 18



Tir groupé

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Armes légères 60 %, Armes à énergie 60 %

Avec l'aptitude Tir groupé, votre capacité à toucher une partie du corps est légèrement accrue en cas de visées successives.



Génie de l'informatique

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Intelligence 7, Sciences 70 %

Vous avez raté une tentative de piratage et ne pouvez accéder à un ordinateur ? Cela n'arrivera pas si vous êtes un Génie de l'informatique ! Grâce à cette aptitude, vous pourrez réessayer de pirater un ordinateur vous ayant refusé l'accès.



Infiltrateur

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Perception 7, Crochetage 70 %

L'aptitude Infiltrateur apporte un bonus spécial lors du crochetage. Si une serrure a été cassée et ne peut plus être crochétée, vous pourrez tenter de la crocheter à nouveau, y compris une serrure cassée lors d'une tentative de type Forcer.



Paume paralysante

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Mains nues 70 %

Avec Paume paralysante, vous effectuerez parfois une attaque SVAV de la paume qui paralyse votre adversaire pendant 30 secondes. N'oubliez pas que pour effectuer la Paume paralysante, il faut se battre à Mains nues.

NIVEAU 20



Explorateur

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : néant

Avec l'aptitude Explorateur, chaque endroit du monde apparaît sur votre carte. Alors, partez les explorer tous !



Sprint de Faucheur

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : néant

Si vous éliminez une cible en SVAV, tous vos points d'action sont reconstitués lorsque vous quittez le SVAV.



Ninja

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Discrétion 80 %, Armes de corps à corps 80 %

Lors d'une attaque au corps à corps ou à mains nues, la probabilité de coup critique est augmentée de 15 % à chaque coup avec l'aptitude Ninja. Ces attaques furtives infligent 25 % de dégâts supplémentaires.



Énergie solaire

Degrés disponibles : 1

Conditions requises : Endurance 7

Avec l'aptitude Énergie solaire, vous recevrez 2 points de Force supplémentaires en plein soleil et régénérerez lentement les points de vie perdus.

PE ET CHANGEMENT DE NIVEAU



Lorsque vous obtenez le nombre requis de points d'expérience (PE), vous passez automatiquement au niveau supérieur (sauf durant un combat). À chaque changement de niveau, votre santé augmente, vous recevez des points de compétence à affecter à vos compétences et vous pouvez choisir une nouvelle aptitude.

Remarque : l'état de vos compétences correspond à leur état normal et n'inclut pas les éventuels bonus liés à des objets ou à des substances.

27

VDSG PRE VTB-003-101

ÉVITEZ LES SURPRISES

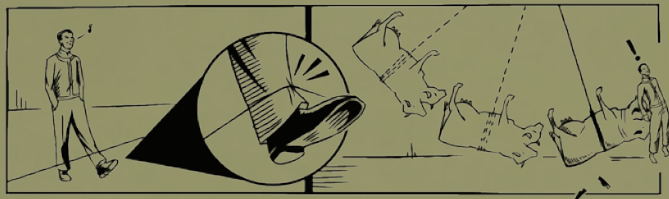


Figure 5.1

CERTAINS DANGERS SERONT CACHÉS

Vous rencontrerez à coup sûr des pièges cachés destinés à vous tuer. Il convient d'éviter ces mécanismes insidieux. Un objet a priori inoffensif (une cuvette de toilettes, une caisse de munitions, voire un landau) peut cacher un engin mortel. Si vous identifiez de tels dangers, gardez-les en tête. Vous pourrez souvent les utiliser contre les ennemis qui les ont installés.

COMBAT

Il est recommandé à toute personne s'aventurant dans les Terres désolées de la capitale d'apprendre à utiliser armes et armures.

ARMES

Fallout 3 comporte différents types d'armes, mais elles appartiennent généralement à cinq catégories élémentaires : armes à distance, armes de corps à corps, armes à mains nues, grenades et mines. Votre efficacité dépend des compétences du personnage, de l'état de l'arme et de la résistance aux dégâts de l'adversaire.



Lorsque vous utilisez une arme, visez à l'aide du réticule et appuyez sur **RT** pour attaquer. En cas d'utilisation d'une arme automatique, appuyer longuement sur **RT** entraînera un tir continu à la cadence maximale de l'arme. Le personnage recharge automatiquement une arme lorsqu'elle est vide s'il dispose encore de munitions appropriées. Il est aussi possible de recharger à tout moment en appuyant sur **X**.

La précision et les dégâts sont déterminés par le niveau de compétence du personnage pour le type d'arme considéré (Armes lourdes, Armes à énergie...). L'état de l'arme influe aussi sur les dégâts causés ainsi que sur la probabilité de blocage de l'arme au rechargement. Réparer une arme peut en augmenter les dégâts (voir Réparation d'armes et de vêtements ci-dessous) et réduire les risques de blocage. Appuyer longuement sur **T** permet de viser et tirer avec une précision accrue, mais ralentit les déplacements.

Lorsque vous utilisez la discrétion (activée/désactivée en appuyant sur le **Stick analogique gauche**), le personnage se déplace lentement, mais peut disposer d'un bonus d'attaque discrète contre toute cible ne l'ayant pas détecté. Pour plus de détails sur la furtivité, reportez-vous p. 33.

ATTAQUES AU CORPS À CORPS ET À MAINS NUES

Il est possible d'utiliser les attaques au corps à corps ou à mains nues lorsque l'adversaire se trouve à portée du personnage.

- RT** : exécute une attaque au corps à corps. Appuyer longuement génère une attaque puissante doublant les dégâts.
- T** : pour parer. Parer les attaques adverses au corps à corps fournit un bonus important à la résistance aux dégâts.

ARMURE/VÊTEMENTS

Chaque élément d'armure porté augmente la protection générale ou « Résistance aux dégâts ». Plus cette résistance est élevée, mieux le personnage est protégé. La protection fournie par un élément d'armure dépend du type d'armure et de son état.

La résistance aux dégâts correspond au pourcentage de dégâts absorbé par l'armure. Au fil des dégâts subis, l'armure se détériore, ce qui réduit également la protection qu'elle offre. La résistance aux dégâts du personnage correspond à l'ensemble des éléments d'armure portés. Certains sont plus efficaces que d'autres.

Certains vêtements ne procurent qu'une résistance aux dégâts limitée, mais peuvent par ailleurs améliorer certaines stats ou compétences telles que le Charisme ou la Réparation.

RÉPARATION D'ARMES ET DE VÊTEMENTS

L'état d'un objet influe sur son fonctionnement ainsi que sur sa valeur. Les armes en mauvais état causent moins de dégâts et s'enraient plus souvent. Une armure en mauvais état offre une résistance aux dégâts moindre.

Il est possible de réparer des objets à partir du Pip-Boy en sélectionnant Réparer (Y) sur l'objet. Ceci n'est possible que si possédez des objets similaires pouvant fournir des pièces de rechange. L'objet servant à la réparation sera complètement démantelé.

Le degré de réparation d'un objet endommagé dépend de votre compétence Réparation. Dans de nombreux cas, si votre compétence est trop faible, vous ne pourrez pas améliorer l'état actuel d'une arme ou d'un vêtement en tentant de le réparer.

29

AUTRES SITUATIONS DE COMBAT

OBJETS EXPLOSIFS

Certains objets de l'environnement exploseront s'ils subissent des dégâts suffisants. Les extincteurs entraînent des explosions minimales alors que les vieilles voitures généreront un petit champignon en raison des matériaux de fusion encore présents dans le moteur.

PROJECTION AU SOL

Si vous êtes soumis au souffle d'une explosion puissante, vous pourrez être projeté au sol et la caméra passera temporairement en vue extérieure. Au bout de quelques secondes, vous vous relèverez automatiquement et la vue redeviendra normale.

SOUSSION

Si vous vous apercevez que vous ne pouvez remporter un combat, vous pouvez tenter de vous soumettre à l'adversaire. Il vous suffit de rengainer votre arme (en appuyant longuement sur X) et, s'il accepte votre soumission, l'adversaire cessera le combat. Dans le cas contraire, vous devrez continuer à combattre ou prendre la fuite.

SVAV

Le Système de visée assistée Vault-Tec (SVAV ou V.A.T.S. pour Vault-Tec Assisted Targeting System) permet de mettre le jeu en pause, d'évaluer la situation tactique de chaque combat et de désigner à l'écran des parties du corps spécifiques de tout ennemi.



Commandes du SVAV

RB	Passer en mode SVAV
		<i>Appuyer longuement pour scanner</i>
RT	Choisir une cible
R	Changer de cible
L	Viser des parties du corps spécifiques
A	Accepter la visée SVAV
B	Quitter le SVAV, annuler les attaques enchaînées

POURCENTAGE (%)

Probabilité que votre attaque touche cette partie du corps (ex. : 95 %).

ÉTAT DE LA PARTIE DU CORPS

Affiche la santé relative de chaque partie du corps de l'ennemi. Si la barre disparaît, la partie du corps en question est infirme.

PA (POINTS D'ACTION)

Cette barre diminue au fil de l'enchaînement des attaques. La partie clignotante correspond au nombre de PA nécessaire pour mener une attaque. Si votre nombre de PA est réduit, appuyez longuement sur **LT** pour connaître le nombre requis par une autre attaque.

SANTÉ DE L'ENNEMI

La santé dont l'ennemi dispose encore. La partie clignotante correspond aux dégâts que causera votre attaque si elle réussit. Les dégâts varient souvent selon la partie du corps visée.

Appuyer longuement sur **RB** met le jeu en pause et permet de balayer la zone à la recherche de cibles.

Pour zoomer sur un ennemi, il suffit de le sélectionner et de lâcher **RB**. Vous pourrez alors viser les parties du corps de cet adversaire.

Lors de l'utilisation d'une arme à distance, le pourcentage situé à côté d'une partie du corps indique la probabilité de la toucher à chaque tir. La petite barre située à côté de la partie du corps indique son état ; lorsque l'état d'une partie du corps est ramené à néant, elle devient infirme et l'ennemi subit les effets néfastes correspondants (une infirmité aux jambes réduit la vitesse de déplacement et les « bottes », une infirmité aux bras influe sur la précision, etc.).

Lors de l'utilisation d'une arme de corps à corps ou du combat à mains nues, vous devrez vous trouver près de l'adversaire pour le toucher. Les attaques au corps à corps et à la grenade sont des attaques de type « corps entier » ne permettant pas de viser une partie du corps.

Chaque attaque contre une partie du corps utilise des points d'action. Généralement, plus l'arme est petite, plus le nombre de points d'action requis par tir est faible. Rappelez-vous que vous n'êtes pas limité à une cible : vous pouvez alterner parmi les cibles disponibles et les attaquer tant qu'il vous reste suffisamment de points d'action.

Lorsque vous aurez utilisé tous vos points d'action et serez prêt à quitter le SVA, appuyez sur **A**. Le nombre d'attaques que vous pourrez mener est limité par vos points d'action.

Les effets d'une infirmité dépendent de la partie du corps touchée. Ces effets s'appliquent à vous comme à vos adversaires.

- **Tête** : perception réduite, effet de concussion.
- **Bras** : capacité de visée réduite. Lorsque son bras devient infirme, l'ennemi est désarmé.
- **Poitrine** : probabilité de perte d'équilibre accrue en cas de dégâts.
- **Jambes** : vitesse de course réduite. Les ennemis ne peuvent ni bondir, ni charger.

Certains ennemis disposent d'antennes ou d'un inhibiteur de combat. Rendre infirme cette partie du corps les plonge dans une frénésie destructrice contre tout ce qui les entoure.

VDSG PRE VTB-003-101

ÉVALUER LA SITUATION

EMPLOYEZ TOUJOURS L'OUTIL APPROPRIÉ

Lorsque vous pourrez poser sur ce monde sans pitié un regard dénué d'angoisse, vous aurez atteint le stade vous permettant d'affiner vos compétences. Ne vous laissez pas hypnotiser par les intentions terrifiantes de l'ennemi, mais associez l'armement à la tactique. Certaines situations pourront réclamer un fusil laser alors que dans d'autres, un simple tuyau de métal suffira.

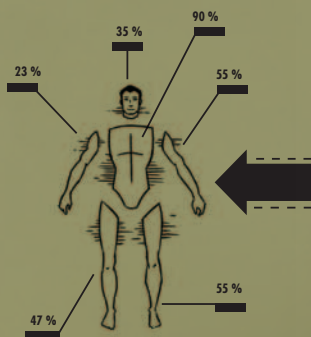


Figure 6.1

AIDE



Si vous êtes touché, il existe plusieurs moyens d'améliorer votre santé :

- aller voir un médecin et payer la consultation.
- utiliser un Stimpak.
- manger ou boire de l'eau.
- dormir dans un lit.

Chaque fois que vous absorbez une substance chimique ou de l'alcool, votre risque de dépendance augmente. Si vous cessez d'utiliser cette substance, ce risque diminuera. Chaque substance comporte son propre risque de dépendance ; par conséquent, absorber l'une n'accroîtra pas votre risque de dépendance envers une autre.

La dépendance fait décroître certains de vos attributs S.P.E.C.I.A.L. Ces pénalités disparaissent temporairement si vous absorbez de nouveau la substance en question. En revanche, la dépendance ne disparaîtra jamais par elle-même. Un médecin peut vous guérir de n'importe quelle dépendance... contre paiement. Il est impossible de devenir dépendant aux Stimpaks, au Rad-X ou au RadAway.

Il existe trois moyens de soigner une infirmité : dormir dans un lit, voir un médecin ou utiliser un Stimpak. Les Stimpaks peuvent être employés à titre général (ce qui soignera légèrement l'infirmité) ou être appliqués directement sur la partie du corps infirme (ce qui améliorera légèrement la santé globale). Pour soigner une partie du corps infirme à l'aide d'un Stimpak, rejoignez l'écran Stats du Pip-Boy, appuyez sur **X** puis sélectionnez la partie du corps touchée et appliquez-y le Stimpak en appuyant sur **A**.

FURTIVITÉ



Votre furtivité s'affiche lorsque vous vous accroupissez (en appuyant sur le **Stick analogique gauche**). [CACHÉ] signifie que personne ne vous détecte. [DETECTÉ] indique que quelqu'un vous voit, mais n'est pas un ennemi. [PRUDENCE] signifie que quelqu'un vous cherche. [DANGER] s'affiche lorsque vous avez été détecté par un ennemi.

De nombreux facteurs influent sur votre furtivité :

- **Compétence Discrétion** : la compétence Discrétion n'est utile que lorsque vous êtes en position accroupie. Plus elle est élevée, plus il est facile de demeurer inaperçu, de voler un objet ou de faire les poches à quelqu'un.
- **Perception de l'ennemi** : la perception varie selon les ennemis et certains sont donc moins susceptibles de vous détecter.
- **Ligne de vision** : un ennemi risque moins de vous détecter s'il ne peut pas vous voir.
- **Lumière ambiante** : il est plus difficile de vous voir dans les endroits obscurs ou à l'extérieur, la nuit.
- **Déplacement** : il est plus difficile de vous détecter lorsque vous êtes immobile ; symétriquement, vous êtes plus détectable si vous courez.
- **Poids de l'habillement** : une tenue lourde fait plus de bruit lors des déplacements.
- **Bruit** : la plupart des armes de corps à corps font peu de bruit alors que les armes lourdes sont très bruyantes.

Attaquer alors que vous n'avez pas été détecté procure automatiquement un coup critique de « discrétion ».



CROCHETAGE



- 🔑 **Stick analogique droit** : appliquer une force à l'aide du tournevis
- 🔑 **Stick analogique gauche** : faire pivoter l'épingle à cheveux
- ⓧ : forcer la serrure
- ⓑ : quitter

Lorsque vous appliquerez de la force, plus l'épingle à cheveux sera proche de la position correcte, ou « point faible » de la serrure, plus la serrure tournera avant que l'épingle à cheveux ne se brise. La serrure ne pivote entièrement et ne s'ouvre que lorsque l'épingle à cheveux se trouve dans la bonne position.

Il est aussi possible d'ouvrir une serrure en la forçant, mais en cas d'échec, elle sera définitivement cassée et ne s'ouvrira plus qu'avec sa clé.

VDSG PRE VTB-003-101

PANIQUE



Figure 7.1

LORS DES TESTS, UN SUJET SUR CENT À PEINE EST PARVENU À GARDER SON CALME

face à une peur atroce. La nature même de la vie à la surface après une explosion nucléaire générera l'angoisse. Elle permet de se concentrer sur l'instant, de se demander comment agir dans l'immédiat. Ne vous laissez pas aller à rêver au passé ou à vous soucier de l'avenir.

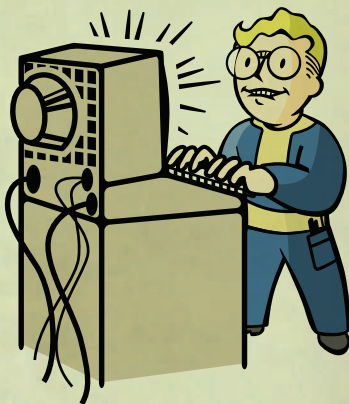
Si la panique s'installe, admettez son existence. Ayez à portée de main quelque chose qui puisse vous calmer : une couverture bien douce, un jouet d'enfant, un joli caillou... N'importe quel objet capable de vous éloigner de vos pensées.



Lors de la tentative de piratage, vous verrez s'afficher plusieurs mots de passe potentiels. À vous de déterminer quel est le bon.

Chaque essai infructueux indiquera le nombre de lettres du mot de passe correctement placées (ainsi, 2/5 signifie que deux des cinq lettres du mot de passe sont bien placées). Par élimination, vous devriez trouver le bon mot de passe avant d'avoir épuisé votre nombre d'essais.

Vous aurez au moins droit à quatre essais. En cas d'échec, le terminal demeurera inaccessible jusqu'à ce que vous vous procuriez le mot de passe. Vous pourrez quitter à tout moment la tentative de piratage en appuyant sur **B**. En quittant pour réessayer ultérieurement, le mot de passe sera réinitialisé ainsi que votre nombre d'essais.



Vous pourrez trouver des jeux de caractères cachés susceptibles d'ôter les échecs de l'écran et de reconstituer le nombre maximal d'essais. Ces jeux contiennent toujours deux crochets se faisant face sur la même ligne. Les crochets pourront ou non contenir des caractères.

CRIMES ET CHÂTIMENTS

Il existe deux types de crime : majeur et mineur.

Les crimes mineurs n'entraînent que l'hostilité de la victime :

- **Vol** : si le propriétaire d'un objet vous voit en train de le voler, il essaiera de vous le reprendre. Si vous tentez de prendre la fuite ou persistez, il vous attaquera (ou ira chercher de l'aide). Si vous ripostez à son attaque, vous commettrez un crime majeur (Aggression, voir ci-dessous).
- **Intrusion** : si le propriétaire vous voit ouvrir une porte, un conteneur ou un ordinateur verrouillé, il vous attaquera sur-le-champ.

Les crimes majeurs entraînent l'hostilité de la victime et de ses amis :

- **Aggression** : attaquer quelqu'un sans provocation ou riposter lorsque quelqu'un vous attaque à la suite d'un crime mineur.
- **Meurtre** : si des témoins sont liés à la victime, le meurtre déclenchera leur hostilité.

Si une bagarre ou un combat débute sans intention de votre part, vous pourrez tenter de vous soumettre en rengainant votre arme. Le succès de cette manœuvre dépendra des intentions de l'attaquant à votre égard. Si vous êtes attaqué alors que vous avez agacé tous les habitants d'une ville, essayez de partir pour revenir quelques jours plus tard, quand les choses se seront calmées. Cela marche dans certaines villes... mais pas toutes.

VDSG PRE VTB-003-101

PRUDENCE AVANT TOUT



LE MONDE DONT VOUS AUREZ PU ENTENDRE PARLER

sera méconnaissable. Il ne restera de cette époque tranquille que des ruines et des points de repère détruits. Parcourez les lieux avec prudence, car les décombres et les escaliers branlants risquent de vous infliger de terribles souffrances. En cas de blessure, époussetez-vous, continuez votre chemin et retenez la leçon.

DIALOGUES



Lorsque vous dialoguez avec un personnage, choisissez simplement la réplique qui semble la plus appropriée à la situation... et attendez-vous à ce que le personnage auquel vous parlez réagisse en conséquence.

De temps à autre, vous aurez à relever un Défi de discours. Il s'agit d'une réplique précédée du mot « Discours » et du pourcentage de réussite (ex. : [Discours 25 %]) ; plus votre compétence Discours sera élevée, plus votre probabilité de réussir ce défi sera importante.

Si vous réussissez un Défi de discours, vous obtiendrez les résultats indiqués dans la réplique. Un échec réduit vos probabilités de succès lors des futurs Défis de discours avec ce personnage.

Vous verrez parfois des choix de dialogue comportant un mot, mais sans indication de pourcentage (ex. : [Force] ou [Tueur de femmes]). Cette possibilité vous est proposée parce que vous disposez d'un niveau suffisant dans l'attribut S.P.E.C.I.A.L., la compétence ou l'aptitude en question ; choisir cette réplique aboutira automatiquement à un succès. Vous n'aurez qu'une chance de réussir un Défi de discours ; en cas de pourcentage de succès réduit, mieux vaut quitter le dialogue et tenter le Défi de discours plus tard, lorsque votre compétence Discours aura augmenté.

VDSG PRE VTB-003-101

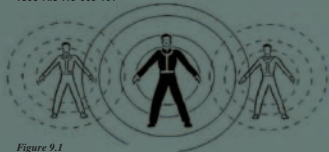


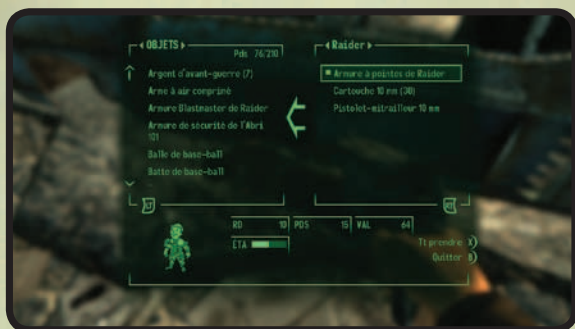
Figure 9.1
Vous êtes le caillou dans la mare.

PRENEZ VOTRE PLACE AU SEIN DES TERRES DÉSOLÉES

Votre statut d'étranger entraînera des remous de la structure sociale à l'occasion de chaque rencontre. La manière dont les autres vous perçoivent et dont vous les percevez pourra ouvrir ou fermer des possibilités. Dans de nombreux cas, votre survie dépendra de liens d'amitié. Aidez le plus grand nombre de gens possible. Ne repoussez que ceux qui constituent une menace manifeste et immédiate envers votre sécurité. Rappelez-vous : vous êtes le reflet de vos actes.



CONTENEURS



La notion de conteneur regroupe des objets aussi divers que les cadavres, bureaux, caisses, vestiaires... Pour connaître ce qu'abrite un conteneur, pointez votre réticule sur l'objet et appuyez sur **A**. Si le texte qui apparaît est en rouge, cela signifie que le conteneur appartient à quelqu'un et qu'y prendre quoi que ce soit constitue un vol, et par conséquent un crime si vous êtes détecté.

Votre inventaire s'affiche sur la gauche et celui du conteneur sur la droite. Vous pourrez passer d'une liste à l'autre en utilisant la **LT** et la **RT**. Utilisez le **stick analogique gauche** ou le **bouton multidirectionnel** pour filtrer les listes (Tout, Armes, Vêtements, Aide, Divers, Munitions).

Vous pourrez extraire des objets du conteneur ou y placer des objets de votre inventaire en sélectionnant un objet dans une liste et en appuyant sur **A**. Pour faire défiler les listes vers le haut ou le bas, utilisez le **stick analogique gauche** ou le **bouton multidirectionnel**.

Pour prendre tout ce que renferme un conteneur, appuyez sur **X**.

B referme le conteneur.

Attention ! Ne laissez rien dans un conteneur ne vous appartenant pas ! Vous risquez de ne pas retrouver les objets en question lorsque vous viendrez les rechercher !



TROC



L'écran de troc vous permet d'échanger, d'acheter ou de vendre des objets. Les prix d'achat et de vente dépendent de votre compétence Troc. Les commandes des menus sont identiques à celles des conteneurs (page précédente).

Pour commercer, sélectionnez un objet et appuyez sur **A** pour l'amener de votre inventaire à celui de l'autre personne (si vous voulez vendre ou échanger l'un de vos objets) ou de l'inventaire de l'autre personne vers le vôtre (si vous désirez acheter ou échanger l'un de ses objets).

En même temps que les objets, des capsules (les capsules de bouteilles constituent la monnaie de l'univers de Fallout) seront également automatiquement déplacées entre les deux parties. Ceci est représenté par la grande flèche de « capsules » au centre.

Si la flèche apparaît en grisé, cela signifie que vous n'avez pas assez de capsules pour mener à bien la transaction. Il vous est impossible d'accepter un troc si vous n'avez pas assez de capsules. En revanche, vous pourrez accepter le troc si l'autre personne n'a pas assez de capsules, mais vous lui ferez alors un cadeau...

VDSG PRE VTB-003-101

UNE VÉRITÉ PEU APPÉTISSANTE



CHOISISSEZ VOS ALIMENTS AVEC SOIN

Vous aurez peut-être entendu dire qu'il n'y a rien de bon à boire ou à manger dans les Terres désolées. C'est totalement faux. Les études scientifiques démontrent que des produits frais et de l'eau saine seront disponibles. En revanche, vous serez parfois amené à absorber des aliments irradiés comme des lambeaux crus de viande de brahmine bicéphale. Et, dans les moments les plus durs, vous choisirez peut-être, dans la honte, de manger la chair d'un autre homme.

OPTIONS ET PRÉFÉRENCES

Il est possible d'accéder au menu Options à partir du menu principal lors du chargement de Fallout 3 où à tout moment de la partie en appuyant sur **START**. Le menu Options permet de régler les paramètres de jeu, l'audio, l'affichage et les commandes.

JOUABILITÉ

Ce menu permet de régler la difficulté du jeu et d'activer/désactiver certaines fonctions. Le paramètre de difficulté influe sur les combats. Plus le jeu sera difficile, plus vous recevrez de PE lors des combats.

VIDÉO

Ce paramètre permet de régler le curseur de luminosité. Avec certains téléviseurs (projection de type DLP ou LCD) ou si vous jouez dans une salle très éclairée, il est recommandé d'augmenter la luminosité. Il est aussi possible de régler les couleurs du Pip-Boy, l'opacité de la VTH et les sous-titres.

AUDIO

Ce menu permet de régler les volumes. Remarque : la radio a son propre réglage de volume sur le Pip-Boy.

COMMANDES

Ce menu permet de régler la sensibilité horizontale et verticale et d'inverser l'axe Y. Il est aussi possible de réaffecter les touches des commandes du jeu.

XBOX LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez du contenu (bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360® et Windows®. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

FALLOUT 3



Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Uses Havok™. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. FaceGen from Singular Inversions, Inc. FaceFX software used for facial animation. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

CLASSICS 22987-FRE